



## **Trabalho de Conclusão de Curso**

### **Curso de Relações Internacionais**

**TCC em Formato de Artigo Científico Conforme Definido Pelo Regulamento de TCC  
Projeto Pedagógico de Curso do Curso de Relações Internacionais em Cumprimento das  
DCNs do Curso de Relações Internacionais (MEC/CNE)**

### **Título do Trabalho:**

**O *COOL JAPAN* ENTRE PROPÓSITOS DE HEGEMONIA REGIONAL E A  
CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES COLETIVAS: Uma análise dos sentidos internacionais  
da difusão da franquia Pokémon**

**Nome do(a) Estudante:** Felipe Teixeira da Ponte

**Nome do(a) Orientador(a):** Rodrigo Medina Zagni

**Ano de Depósito:** 2021

### **RESUMO**

O objetivo do artigo é compreender como o Japão, por meio do Cool Japan, exerce papel hegemônico, com ênfase na conjuntura regional. Para tal, definimos os conceitos de hegemonia a partir da perspectiva de Gramsci, e das reelaborações de autores como Arrighi e Cox. Em seguida, avaliamos o peso da cultura e as "estratégias culturais" que são usuais para a consecução da liderança intelectual e moral, para a direção de um dado sistema, ampliando-se a condição de poder para além da pura e simples dominação, definindo as culturas híbridas e, por fim, o papel da franquia Pokémon e seu sucesso como uma amostra que permita identificar a sua coerência e o desenvolvimento da estratégia japonesa nas últimas décadas.

### **ABSTRACT**

The purpose of the article is to understand how Japan, through Cool Japan, plays a hegemonic role, with an emphasis on the regional context. To this end, we define the concepts of hegemony from the perspective of Gramsci, and from the reworkings of authors such as Arrighi and Cox. Then, we evaluate the weight of culture and the "cultural strategies" that are usual for the achievement of intellectual and moral leadership. , for the direction of a given system, expanding the power condition beyond pure and simple domination, defining hybrid cultures and, finally, the role of the Pokémon franchise and its success as a sample that allows identifying the its coherence and the development of Japanese strategy in recent decades

**Palavras-chave:** hegemonia, Cool Japan, culturas híbridas, Pokémon, identidades coletivas.

“Nós temos muito em comum. A mesma terra, o mesmo ar, o mesmo céu. Talvez se começássemos a olhar o que há de igual ao invés de olhar o que temos de diferente, bom... quem sabe?”

Meowth em Pokémon, o Filme

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 - Desfile Pikachu anual, realizado na cidade de Yokohama .....</b>	<b>16</b>
<b>Figura 2 - Os samurais no contexto da Restauração Meiji .....</b>	<b>19</b>
<b>Figura 3 - Territórios ocupados pelos japoneses antes e durante a Segunda Guerra Mundial...</b>	<b>23</b>
<b>Figura 4 - Trem-bala japonês com tema Hello Kitty .....</b>	<b>27</b>
<b>Figura 5 - Porto Alegre recebe o “Safari Zone” de Pokemon GO, com mais de 100 mil jogadores inscritos.....</b>	<b>31</b>
<b>Figura 6 - Mercado faz promoção de itens no setor de origem asiática usando Naruto como propaganda .....</b>	<b>33</b>
<b>Figura 7 - Trecho do vídeo promocional de 25 anos da franquia, que terá participação de Katy Perry, cantora pop americana .....</b>	<b>35</b>

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	7
2. A HEGEMONIA E O SISTEMA MUNDO .....	9
3. A IDENTIDADE CULTURAL E AS CULTURAS HÍBRIDAS .....	13
4. A RESTAURAÇÃO MEIJI E A ABERTURA PARA O OCIDENTE .....	17
5. O <i>COOL JAPAN</i> E A CULTURA JAPONESA A PARTIR DE POKÉMON .....	25
6. CONCLUSÃO .....	31
7. BIBLIOGRAFIA .....	36

## 1. INTRODUÇÃO

No dia 12 de maio de 2011, o Japão anunciou uma proposta de nova política de Estado chamada *Cool Japan*. O conceito principal desta política é a reconstrução da imagem do país perante o mundo por meio da “modernização” da sua cultura. O termo nasceu dez anos antes, em um artigo chamado “*Japan’s Gross National Cool*”, de Douglas McGray, que define o Japão como uma superpotência cultural e discorre sobre seu potencial incomensurável, juntamente com a formação de sua nova identidade cultural.

A estratégia japonesa não era inédita, mas teve grande sucesso já a partir dos anos 80 e 90, com destaque para a popularização de Hello Kitty, Tamagotchi, animes, como Dragon Ball, e jogos, como Pokémon. A terceira maior economia do mundo usufrui de seus ícones nacionais, tanto em eventos locais como internacionais, usando, por exemplo, Pikachu e Mario, da franquia Mario Bros, na cerimônia de encerramento das Olimpíadas 2016, no Brasil. É uma disputa de poder na qual produções culturais são usadas como ferramentas.

No presente trabalho, buscamos compreender o uso do *Cool Japan* como instrumento de manobra japonesa por meio de perspectivas hegemônicas, um aprofundamento na história japonesa a partir de 1850, uma abordagem sobre transculturalismo e sua atuação contemporânea. A ideia é justamente entender como o Japão chegou no *status* econômico e político que se encontra hoje e definir o papel que a cultura, por meio do recorte da franquia Pokémon, teve de determinante no processo.

Com a escolha do Japão como sede dos próximos Jogos Olímpicos, traz-se à tona a relevância do país perante o sistema internacional, ainda mais sendo uma das maiores economias nos últimos dez anos<sup>1</sup>. Recentemente, um levantamento mostrou que a franquia Pokémon, criada em 1996 por Satoshi Tajiri e Ken Sugimori, é a mais rentável do mundo, tanto no segmento de jogos, quanto nas franquias originárias de produtos de mídia<sup>2</sup>. Isso se deve muito ao fato de a franquia atingir os fãs por meio de seu universo expandido, seja em seus mais de vinte filmes, 18 jogos de videogame, 23 temporadas com mais de mil episódios e mais de 1500 cartas, que chegam a valer quase 800 mil reais<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> World Economic Outlook Database. International Monetary Fund. Outubro de 2019.

<sup>2</sup> In: HALLMAN, Carly. **The 25 highest-grossing media franchises of all time**. [S. l.], 9 ago. 2019. Disponível em: <https://www.titlemax.com/discovery-center/money-finance/the-25-highest-grossing-media-franchises-of-all-time/>. Acesso em: 21 ago. 2020.

<sup>3</sup> NOGUEIRA, Luiz. **Card de Pokémon é vendido por R\$ 800 mil em Nova York**. In: Card de Pokémon é vendido por R\$ 800 mil em Nova York: carta possui uma ilustração exclusiva e foi distribuída para os vencedores de um concurso de histórias em quadrinhos no Japão. Olhar Digital, 28 out. 2019. Disponível em:

O trabalho visa entender: como o Japão permanece relevante no atual cenário mundial hegemônico? E como o uso do *Cool Japan*, termo que descreve a ascensão dos desenhos e games japoneses, auxilia neste processo? É possível vincular a ascensão da franquia Pokémon com as estratégias japonesas para expansão e liderança de mercados, protagonismo político regional, proeminência cultural para o mundo oriental e de penetração cultural em direção ao Ocidente, utilizadas desde o fim da Segunda Guerra Mundial para o crescimento nacional? Se torna essencial entender tal processo, uma vez que o cenário atual de crise econômica faz repensar em alternativas nunca antes aplicadas, tendo como referência especialmente países que não são abundantes em recursos ou território.

Em uma disputa de poder, é importante entendermos a concepção de hegemonia e sua representação. Na década de 90, o economista político Giovanni Arrighi reelabora o conceito da hegemonia como “um poder associado à dominação, ampliada pelo exercício da ‘liderança intelectual e moral’” (ARRIGHI, 1996). Sendo assim, as ideias de coerção e consentimento de Maquiavel estariam em nova combinação com a expansão da economia capitalista moderna, agora com mais foco na parte do consentimento e liderança moral. Mais conveniente para a nova realidade é convencer e não só coagir, o que abre um leque de opções para países que não dispõem de grande poderio militar.

A noção de hegemonia de Antonio Gramsci é fundamental para entendermos como o jogo de poder se apresenta atualmente, a partir das leituras de Robert Keohane, Giovanni Arrighi e Cox. Utilizaremos também os conceitos de culturas híbridas de Canclini e a ideia de identidade de Stuart Hall. Veremos a cultura como fator chave de disputa por dominação no Sistema Internacional, onde vemos inclusive uma ascensão do continente asiático como disseminador de cultura por meio de fenômenos tais como o K-Pop nos últimos dez anos.

E, por fim, abordaremos a franquia Pokémon (nome baseado na união de Pocket Monsters), franquia criada em 1996 como uma das principais ferramentas japonesas para manutenção de seu domínio cultural em diversas partes do globo. Com início nos jogos portáteis, hoje a franquia possui desenhos (anime), brinquedos e cartas colecionáveis - algumas delas podendo valer até quantias próximas de 2 milhões de reais.<sup>4</sup>

Seu aspecto amigável a diversos públicos tem em comum o “*cute*”, termo destacado por Tobin (2004), como uma das principais estratégias na formatação da cultura japonesa, e que a

---

<https://olhardigital.com.br/noticia/card-de-pokemon-e-vendido-por-r-800-mil-em-nova-york/92155>. Acesso em: 21 ago. 2020

<sup>4</sup> JOVEM NERD. **Carta especial de Blastoise é vendida por US\$ 360 mil em leilão**. Jovem Nerd, 2021, acesso disponível em <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/carta-especial-de-blastoise-e-vendida-por-us-360-mil-em-leilao/>

distingue da máquina cultural americana. Além disso, veremos também a identificação cultural que Pokémon mantém com o Japão para entendermos se o fenômeno anda separado do êxito econômico japonês nas últimas décadas.

## 2. A HEGEMONIA E O SISTEMA MUNDO

Wallerstein define o Sistema (1970) como sendo a divisão do trabalho e o fluxo de forças de trabalho, além da ausência de uma unificação em termos de cultura e política dentre seus membros. A economia mundo “não está limitada por uma estrutura política unitária. Pelo contrário, há muitas unidades políticas dentro de uma economia-mundo, suavemente vinculadas entre si em nosso sistema-mundo moderno dentro de um sistema interestatal” (WALLERSTEIN, 2006, p. 21).

É importante estabelecer que, para Wallerstein, as regras estabelecidas vêm do regime Estatal que mais acumulou capital a tal ponto de poder ser identificado como “maior” entre os Estados. Da mesma forma, exerce sua força impedindo outros de estabelecerem “monopólios” que atrapalhem seus interesses.

Conforme o próprio afirma:

*A strong state does not mean an authoritarian state. Indeed, the correlation may almost be inverse. A state is stronger than another state to the extent that it can maximize the conditions for profit-making by its enterprises (including state corporations) within the world-economy. For most states, this means creating and enforcing quasi-monopoly situations, or restraining orders from doing the same to its disadvantage. The strength of the very strongest state, however, under the exceptional situation of true hegemony, is measured by its ability to minimize all quasi monopolies, that is, to enforce the doctrine of free trade. If hegemony is defined as a situation in which a single core power has demonstrable advantages of efficiency simultaneously in production, commerce, and finance, it follows that a maximally free market would be likely to ensure maximal profit to the enterprises located in such a hegemonic power. (WALLERSTEIN, 1991, p. 5)<sup>5</sup>*

---

<sup>5</sup> Para Wallerstein, um estado forte não significa um estado autoritário. Na verdade, a correlação pode ser quase inversa. Um estado é mais forte do que outro estado na medida em que pode maximizar as condições para a obtenção de lucro por suas empresas (incluindo corporações estatais) dentro da economia mundial. Para a maioria dos estados, isso significa criar e aplicar situações de quase monopólio ou impedir que as ordens façam o mesmo em sua desvantagem. A força do estado mais forte, entretanto, sob a situação excepcional de verdadeira hegemonia, é medida por sua capacidade de minimizar todos os quase monopólios, ou seja, de fazer cumprir a doutrina do livre comércio. Se hegemonia é definida como uma situação em que uma única potência central tem vantagens demonstráveis de eficiência simultaneamente na produção, comércio e finanças, segue-se que um mercado livre ao máximo provavelmente garantiria o lucro máximo às empresas localizadas em tal potência hegemônica. (WALLERSTEIN, 1991, pg. 5, tradução nossa)



Portanto, também é importante o início da ideia de hegemonia que aqui traremos, uma vez que Wallerstein a trata também como o Estado com maior capacidade de demonstrar vantagens de eficiência, tanto em meios de produção, como comerciais. A ideia da posição hegemônica e o que a caracteriza é ponto chave para analisarmos a ação do Japão, levando em conta sua história e suas escolhas políticas.

Ainda dentro da discussão, temos a noção de que o crescimento/desenvolvimento de um Estado nunca é constante, mas ocorre em ondas de expansão e contração (WALLERSTEIN, 1991, p. 6), o que veremos em breve com as recuperações japonesas em tempo recorde.

Por fim, dentro do sistema, os Estados são os atores principais, porém não os únicos. Em muitos momentos, o aparato Estatal reflete a pressão empresarial presente em seu território, uma vez que dependem de seus interesses manifestos junto ao Estado para sobreviverem na competição capitalista que existe (WALLERSTEIN, 1991, p. 7).

Da mesma forma vê Gramsci, que também afirma:

É verdade que o Estado é visto como o instrumento de um grupo particular, destinado a criar condições favoráveis para a máxima expansão deste. Mas o desenvolvimento e a expansão do grupo específico são concebidos e apresentados como sendo a força motriz de uma expansão universal, de um desenvolvimento de todas as energias “nacionais” (GRAMSCI, 1971, p.181-2).

Tão importante quanto entender o sistema no qual estes Estados estão envolvidos, coexistindo em um sistema mundo capitalista cheio de nuances e crises, é entender a relevância da posição de poder. A luta pela hegemonia dentro deste sistema pode ser entendida muitas vezes como uma luta pela posição de capitão de um grande barco, mesmo que em momentos de crise, ele necessite derrubar outros barcos para manter a si próprio de pé.

Giovanni Arrighi (1996) nos auxilia a entender mais a fundo o ponto. Para ele, hegemonia é a capacidade de um Estado de ser líder e exercer esse papel, mesmo em um sistema de nações soberanas. De acordo com o autor:

O conceito de “hegemonia Mundial” aqui adotado, no entanto, refere-se especificamente à capacidade de um Estado exercer funções de liderança e governos sobre um sistema de nações soberanas. Em princípio, esse poder pode implicar apenas a gestão corriqueira deste sistema, tal como instituído num dado momento. Historicamente, entretanto, o governo de um sistema de Estados soberanos sempre implicou em algum tipo de ação transformadora, que alterou fundamentalmente o modo de funcionamento do sistema.

Esse poder é algo maior e diferente da “dominação” pura e simples. É o poder associado à dominação, ampliada pelo exercício da “liderança intelectual e moral” (ARRIGHI, 1996, p. 28).

É importante salientar que, para uma hegemonia mundial ser caracterizada, dentre outros fatores, “só pode surgir quando a busca do poder pelos Estados inter-relacionados não é o único objetivo da ação estatal” (ARRIGHI, 1996, p. 29). Por exemplo, na “missão” norte-americana em implantar a democracia para todo o mundo, usando esse objetivo como prerrogativa para atingir interesses próprios. Portanto, mesmo com a busca do poder regente, dentre outras finalidades, é importante entender a relação entre os Estados em um sistema mundo capitalista ocupado por diversos atores, dispostos a negociar por seus interesses.

Da mesma forma, o próprio capitalismo tem como parte fundamental de seu desenvolvimento o equilíbrio de poder, onde pode ser interpretado como “um mecanismo por meio do qual os Estados capitalistas, separadamente ou em conjunto, conseguem reduzir os custos de proteção.” (ARRIGHI, 1996, p. 196). E, tão importante como sua existência, é a busca pelas condições de manipulação em prol de seu benefício individual, evitando assim a falta de controle e a geração de um sistema sem rumo.

Em seu livro *After Hegemony: Cooperation and Discord in the World Political Economy* (1984), Robert Keohane tem como principal alvo de sua tese a possibilidade de cooperação entre os Estados. Em sua busca, trata de entender como os Estados podem cooperar mesmo que a hegemonia que constituiu inicialmente os regimes internacionais caia. Vale lembrar que tal preocupação surge a partir da ascensão do Japão e da Europa Ocidental a partir do final da década de 60, e o consequente declínio hegemônico norte-americano.

Keohane defende que tanto a economia mundial, quanto o sistema político internacional fazem parte de uma mesma unidade complexa, que compõe as relações internacionais, não podendo ser analisados separadamente. A partir desse princípio, Keohane aborda a teoria neoliberal institucional, pela qual traduz o sistema internacional como uma cooperação sem hegemonia, que seria buscada pelos Estados com o objetivo de evitar conflitos de qualquer natureza.

Vale citar também que Keohane, apesar de parecer puramente idealista ao teorizar a cooperação entre os Estados, cria uma diferenciação entre cooperação e harmonia. Harmonia seria a situação na qual as políticas dos atores, que buscam seus próprios objetivos e interesses independentemente dos interesses alheios, de forma automática, facilitam a realização do objetivo dos outros Estados. A harmonia independe de política e comunicação. Diferentemente, a cooperação depende muito da política, pois os padrões de comportamento precisam ser alterados.

Tal balanço entre realismo e idealismo pode ser visto, de acordo com a análise breve de Keohane do período histórico do final dos anos 60, com a crise norte-americana:

*Since the late 1960s there have been signs of decline in the extent and efficacy of efforts to cooperate in the world political economy. As American power eroded, so did international regimes. The erosion of these regimes after World War II certainly refutes a naive version of the Institutionalist faith in interdependence as a solvent of conflict and a creator of cooperation. But it does not prove that only the Realist emphasis on power as a creator of order is valid. It might be possible, after the decline of hegemonic regimes, for more symmetrical patterns of cooperation to evolve after a transitional period of discord. Indeed, the persistence of attempts at cooperation during the 1970s suggests that the decline of hegemony does not necessarily sound cooperation's death knell.*<sup>6</sup> (KEOHANE, 1984, p.9)

Ou seja, ao enfrentarem dilemas de coordenação e colaboração nas situações de interdependência os governos sentem a necessidade de instituições internacionais que lhes possibilitem atender a seus interesses por meio da ação coletiva, porém sem que os regimes tenham mais poderes que o Estado, mas sim os próprios Estados criarem os regimes para atingir objetivos definidos. E a essa corrente se dá o nome de Institucionalismo.

De forma complementar, Robert Cox, também tendo as teorias gramscianas como base de seu pensamento, buscou elucidar a influência da hegemonia. Dessa forma, Cox em “*Approaches to world order*” (1995), defende que a hegemonia é um conceito tão central para explicar a manutenção da estabilidade e continuidade no domínio internacional quanto para o nível doméstico. Sucessivos Estados hegemônicos (ou dominantes) têm criado e moldado ordens mundiais da forma mais conveniente aos seus interesses, graças às suas capacidades de coerção, bem como ao consentimento generalizado provocado, mesmo entre aqueles que não (ou pouco) se beneficiam.

Conforme afirma Cox,

*Hegemony at the international level is thus not merely an order among states. It is an order within a world economy with a dominant mode of production which penetrates into all countries and links into other subordinate modes of production. It is also a*

---

<sup>6</sup> “Desde o final da década de 1960, tem havido sinais de declínio na extensão e eficácia dos esforços para cooperar na economia política mundial. Com a erosão do poder americano, também o fizeram os regimes internacionais. A erosão desses regimes após a Segunda Guerra Mundial certamente refuta uma versão ingênua da fé institucionalista na interdependência como solvente do conflito e criador da cooperação. Mas não prova que apenas a ênfase realista no poder como criador da ordem seja válida. Pode ser possível, após o declínio dos regimes hegemônicos, que padrões mais simétricos de cooperação evoluam após um período de transição de discórdia. De fato, a persistência de tentativas de cooperação durante os anos 1970 sugere que o declínio da hegemonia não soa necessariamente como a morte da cooperação” (KEOHANE, 1984, p.9, tradução nossa).

*complex of international social relationships which connects the social classes of the different countries* (COX, 1995, P.37).<sup>7</sup>

Cox (1995) procura entender as ordens mundiais como estruturas históricas compostas por três categorias de forças: capacidades materiais, ideias e instituições. As capacidades materiais dizem respeito ao âmbito econômico da estrutura social. Como tal, incluem o potencial tecnológico e organizacional. Portanto, denotam não somente como qualquer sociedade se reproduz em sua base material, mas também a maneira como essa reprodução é planejada, antecipada.

Esse ponto se torna primordial, uma vez que nos aprofundaremos de quais formas os Estados conseguem projetar essa reprodução de tal modo que influencia estrategicamente em outros Estados que são de fundamental importância econômica, política e militar.

### **3. A IDENTIDADE CULTURAL E AS CULTURAS HÍBRIDAS**

É fundamental entender como a cultura é relevante para a projeção hegemônica de um país, sendo muitas vezes tão relevante quanto a projeção política ou econômica (sendo essa última muitas vezes interseccionada com a cultura e seus resultados). Nesse momento, teremos Stuart Hall como porta voz relevante, com sua obra “A identidade cultural na pós-modernidade” e o início da explicação do transculturalismo, perante uma sociedade globalizada.

Hall (2002) aborda a questão da crise de identidades no final do século XX, ou seja, a identidade cultural na era da globalização. Essa crise fragmenta as paisagens culturais sobre classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade que nos deram posições estáveis como indivíduos sociais. Também se pode observar que Hall busca teorizar o sujeito, dando três denominações principais: o sujeito iluminista, sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. Apesar de serem simplificações, ajudam a guiar a discussão sobre identidades culturais.

A globalização é a resposta de como essas identidades nacionais podem ser delegadas. Com o desenvolvimento da revolução da tecnologia digital, o espaço é cada vez menor e o tempo cada vez mais curto, e a identidade passa a consumir a mesma mensagem, o mesmo produto, o mesmo serviço e a mesma imagem.

---

<sup>7</sup> A hegemonia em nível internacional não é, portanto, apenas uma ordem entre os Estados. É uma ordem dentro de uma economia mundial com um modo de produção dominante que penetra em todos os países e se conecta a outros modos de produção subordinados. É também um complexo de relações sociais internacionais que conecta as classes sociais dos diferentes países. (COX, 1995, p. 137, tradução nossa)

Como resultado, as identidades ficaram isoladas do mundo, expulsas das fronteiras nacionais, operando em escala global, cruzando as fronteiras nacionais, integrando-se com novas combinações de tempo e espaço, conectando comunidades, organizações e tornando o mundo mais interconectado.

Conforme afirma Hall sobre a identidade cultural e a globalização:

A globalização (na forma de especialização flexível e da estratégia de criação de nichos de mercado), na verdade explora a diferenciação local. Assim, ao invés de pensar no global como “substituindo” o local seria mais acurado pensar numa nova articulação entre “o global” e “o local”. Este “local” não deve, naturalmente, ser confundido com velhas identidades, firmemente enraizadas em localidades bem delimitadas. Em vez disso, ele atua no interior da lógica da globalização. Entretanto, parece improvável que a globalização vá simplesmente destruir as identidades nacionais. É mais provável que ela vá produzir, simultaneamente, novas identificações “globais” e novas identificações “locais” (HALL, 2002, p. 77).

É importante perceber também na obra de Hall que a globalização está levando à fragmentação de códigos culturais. Essa multiplicidade de estilos, a ênfase no efêmero, fugaz, o consumismo global entre as nações cria a possibilidade de “identidades compartilhadas”, que consomem os mesmos bens, as mesmas imagens e, ao mesmo tempo, distantes uma das outras no tempo e no espaço.

Para entender melhor a importância da cultura perante teorias que preferem analisar somente os impactos econômicos, recorreremos a Néstor Canclini e sua obra “Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade”. Para ele, o estudo da heterogeneidade cultural é uma das vias para explicar os poderes oblíquos que misturam instituições liberais e hábitos autoritários, movimentos sociais democráticos e regimes paternalistas, e as transações de uns com os outros.

De acordo com Canclini:

Interessam mais os bens culturais – objetos, lendas, músicas – que os agentes que os geram e consomem. Essa fascinação pelos produtos, o descaso pelos processos e agentes sociais que os geram, pelos usos que os modificam, leva a valorizar nos objetos mais a sua repetição que sua transformação (CANCLINI, 2003, p. 211).

Conforme estudaremos a disseminação da franquia Pokémon, um dos principais símbolos culturais japoneses nas últimas décadas, é primordial compreender que a cultura serve como instrumento de manobra para se ganhar amplitude econômica e política, no âmbito regional e internacional.

Também é importante afirmar a necessidade da transformação, e que a permanência das tradições muitas vezes pode não ser o melhor aparato para a manutenção das mesmas. “A

incorporação de novas tecnologias e/ou materiais em adaptação ao mercado pode significar uma consolidação para comunidades tradicionais sem desvirtuá-las” (CANCLINI, 1998, p. 236).

Recorreremos também a Peter Burke e seu “Hibridismo Cultural” (2006) como complemento às teorias de Canclini. Em sua obra, Burke elenca algumas situações nas quais a hibridização cultural pode ocorrer: a noção de iguais e desiguais (ligada principalmente às relações de poder nas quais o mais “forte” impõe sua forma de cultura, ainda que existam elementos que assegurem a resistência dos mais “fracos”); a ideia das tradições de apropriação, também chamadas de tradições de modificação de tradições (aqui há variados níveis de aceitação e adaptação por parte do embate entre as culturas); há também a discussão acerca da situação entre a metrópole e as regiões ao redor (em especial sobre a questão das trocas culturais entre centro e periferia) e fronteiras (o choque entre culturas diferentes promove elementos híbridos que são lidos pelo olhar das interculturais); e a concepção de classe como culturas, isto é, a situação na qual mais uma vez o poder relacional e a luta de classes, com destaque para processos de resistência e consensualidade, são estimuladores da hibridização (BURKE, 2006, p. 65-75).

A cultura é, também, cada vez mais uma responsável por gerar e produzir negócios, dando suporte econômico aos mais diversos países. Sua relevância vai além do vínculo sentimental nacionalista, sendo cada vez mais financeirizada para levar a identidade cultural como uma moeda a ser adquirida.

De acordo com Ana Reis:

Em termos econômicos, a criatividade é um combustível renovável e cujo estoque aumenta com o uso. Além disso, a “concorrência” entre agentes criativos, em vez de saturar o mercado, atrai e estimula a atuação de novos produtores. Essas e outras características fazem da economia criativa uma oportunidade de resgatar o cidadão (inserindo-o socialmente) e o consumidor (incluindo-o economicamente), através de um ativo que emana de sua própria formação, cultura e raízes. Esse quadro de coexistência entre o universo simbólico e o mundo concreto é o que transmuta a criatividade em catalisador de valor econômico (REIS, 2008, p. 15).

A globalização é parte fundamental da disseminação cultural. Com as velocidades de trocas entre os países ao redor do mundo, as transformações também se tornam cada vez mais dinâmicas e, em muitos momentos, voláteis.

É o que podemos ver em Pilar Rodrigues, que afirma:

Após mudanças em nível global, com o fim da Guerra Fria, o mundo se viu frente a uma rápida transformação em termos políticos, de tecnologia, de troca de informações, de comércio, entre outros fatores. Esse processo, que se intensificou após os anos 80, deu origem ao mundo globalizado em que vivemos hoje. Até mesmo sem sairmos de casa, podemos adquirir produtos vindos de diversos lugares e trocar informações com

uma incrível rapidez. O mundo se vê cada vez mais como um só, ou uma cultura só, compartilhando das mesmas experiências e se assemelhando em aspectos que, até 40 anos atrás, não imaginávamos ser possível (RODRIGUES, 2014, p. 51).

Uma vez que se torna clara a importância da cultura para a construção de uma identidade nacional dentro das chamadas culturas híbridas, podemos remeter a uma das indústrias culturais, dentre tantas, que mais tem tido atenção - e lucro - nos últimos anos: a cultura japonesa do mangá, dos animes e dos games, que geram os chamados “otakus”.

E temos aqui um dos grandes enfoques japoneses: através de gigantes do ramo como Nintendo e Sony, grande parte do lucro do mundo dos games vai direto para o capital japonês, que abraça a cultura dos jogos como patrimônio nacional, existindo inclusive desfiles nacionais de Pokémon e outros animes.

**Figura 1 - Desfile Pikachu anual, realizado na cidade de Yokohama**



Fonte: G1<sup>8</sup>

Vale aqui a nota para Huizinga e sua obra “*Homo Ludens*”, onde podemos avaliar a importância do jogo para o ser humano. Em Huizinga, não temos o jogo como instinto biológico, nem desejo de competir (isso seria reduzir o jogo à biopsicologia, e ele não admite interferência de outras ciências neste fenômeno cultural). Além do que, a questão do significado do jogo para os jogadores possui mais variáveis do que as citadas, pois devemos pensar o jogo dentro de suas relações sociais.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/08/desfile-pikachu-reune-fas-de-pokemon-no-japao.html>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.

Independentemente se por jogo, animes, ou qualquer outra forma, a cultura em tempos de globalização é dinâmica, perspicaz e busca dialogar com um público de mais de sete bilhões de pessoas ao redor do globo. A dinâmica se altera em pontos, mas a busca por amplitude de ações mediante o Sistema Internacional é constante no caso japonês.

Neste momento, faremos um recorte histórico iniciado pela Restauração Meiji e que vem de encontro ao Japão nos primeiros anos do século XXI. A ideia é mostrar, através da perspectiva histórica, um pouco de como o Japão se utilizou de sua disciplina e organização para superar diversas adversidades, muitas vezes causadas por si próprio.

#### **4. A RESTAURAÇÃO MEIJI E A ABERTURA PARA O OCIDENTE**

A Restauração Meiji foi o evento que transformou o Japão de Estado Feudal em Estado Nacional Moderno. Até aquele momento, o Japão havia vivido diversos séculos de política isolacionista, a Política Sakoku.

No ano de 1853, na Baía de Edo (atual Tóquio), Matthew Perry, comandante naval norte-americano, chegou com suas embarcações e ameaçou a bombardear a cidade, caso o Japão não aceitasse negociar com os EUA. Esse é um bom exemplo da “Diplomacia da Canhoneira”, do imperialismo do século XIX até o século XX, marcada pela expressão de poder militar naval perante os países “inferiores” para garantir seus interesses. Uma vez que o Japão não possuía poder bélico para contra-atacar na mesma medida, se viu forçado a aceitar diversos acordos, chamados Tratados Desiguais, que afligiram também diversas nações asiáticas como Coreia do Sul e China.

Para não mais se submeter a tamanha humilhação, os japoneses decidiram que era tempo de uma reforma e de modernização. Em 30 de janeiro de 1867, o Imperador Komei, figura que possuía mais simbolismo do que poder real, morre. Três clãs rivais, que já tinham interesses em expandir a reforma até então restrita ao setor militar, aproveitam o momento e passam a afrontar o Xogunato, regime vigente até então. O novo imperador, Mutsuhito, aos 14 anos de idade chega ao trono e aceita a renúncia de Xogunato, que foi convencido a aceitar as reformas. Em 1868, com o imperador, se autoproclamou como Meiji, temos a restauração do poder imperial, e governou até 1912.

Em seu livro, Henshall elucida os principais pontos trazidos pelo novo imperador no desafio de reger uma nação que agora buscava expandir as reformas e enfrentar as consequências que viriam.



Ele afirma:

Também era vital que o próprio imperador desse garantias, especialmente sobre como o Japão lidaria com a ameaça estrangeira. Em abril de 1868, apenas três meses após ser restaurado, ele e seus conselheiros emitiram o Juramento da Carta (de cinco artigos). Este prometia: discussão pública de "todos os assuntos"; a participação de todas as classes na administração do país; liberdade para todas as pessoas exercerem sua ocupação preferida; o abandono de "maus costumes do passado" (não especificado); a busca de conhecimento em todo o mundo a fim de fortalecer o país (ou mais literalmente, "para fortalecer as bases de regra imperial". (HENSHALL, 2012, p. 76, tradução nossa)

Enquanto as reformas começavam a se infiltrar em outros setores da sociedade, algumas alterações já se tornavam realidade. Para garantir um poder mais centralizado, aboliu os feudos e os transformou em prefeituras, de maneira que o Imperador Meiji teria mais controle em todo o território nacional. Os clãs que cederam suas terras, mesmo que de má vontade, concordaram tendo uma boa compensação financeira ou em nomeações de cargos influentes no novo governo.

Um fato importante e muito simbólico do novo tratamento aos antigos costumes tradicionais, foi a forma com a qual os samurais foram tratados na Restauração Meiji, onde a classe se viu sem utilidade e se viu obrigada a se realocar em outras funções, dependendo de aceitar ou não o novo sistema com o imperador.

Conforme Henshall,

*"They were increasingly expected to fend for themselves by finding some new form of employment. Some did continue to work as administrators, this time for the government, and some did succeed as businessmen, or became policemen or farmers, but many relied on gradually decreasing stipends"* (HENSHALL, 2012, p. 79)<sup>9</sup>.

Em 1876, os samurais foram proibidos terminantemente de usarem espadas em público, que simbolizou a perda de relevância dos samurais. Aqueles que optaram pela nova carreira apoiando o novo governo, foram beneficiados com cargos ou até mesmo facilidades financeiras em certas transações.

---

<sup>9</sup> Esperava-se cada vez mais que eles se defendessem sozinhos, encontrando alguma nova forma de emprego. Alguns continuaram a trabalhar como administradores, desta vez para o governo, e alguns tiveram sucesso como empresários, ou se tornaram policiais ou fazendeiros, mas muitos contaram com a redução gradual de estipêndios. (HENSHALL, 2012, p. 79, tradução nossa)

**Figura 2 - Os samurais no contexto da Restauração Meiji**



Fonte: Hoje Macau<sup>10</sup>

Essa foi uma das diversas medidas tomadas por um novo Japão, agora focado em se “ocidentalizar” como caminho principal para se modernizar e criar a tão sonhada reforma. Naquele momento, a ocidentalização era vista como a forma de evitar a repetição da humilhação que foi a assinatura dos Tratados Desiguais, e ser tratado como um igual (ou até mesmo superior) pelo Ocidente. Um dos grandes símbolos da modernização foi a construção dos trilhos de trem pelo território nacional, a começar em 1872 pela abertura de trilhos entre as cidades de Yokohama e Shinagawa. Em um intervalo de 15 anos, o país já havia construído mais de 1.600km de trilhos (HENSHALL, 2012). O novo meio de transporte poupou muito do valor que era usado em transporte - em torno de um terço do preço que se usava nos “andadores profissionais”, método de transporte da época.

Como forma de manter o crescimento contínuo através do processo de ocidentalização, o Japão buscou também um intercâmbio intelectual. Da mesma forma que convidou professores ocidentais para ensinarem em território japonês, incentivou o povo japonês a ir até o ocidente para aprender, em especial a cúpula do alto escalão japonês.

O novo conhecimento vinha de fora, mas para uma população ainda em adaptação a todas as alterações vividas, conforme afirma Henshall:

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://hojemacau.com.mo/2018/08/31/restauracao-meiji-e-a-missao-educacional-chinesa/>. Acesso em 10 de janeiro de 2021.

*As with other missions, many of those who went published their thoughts and impressions when they returned to Japan, disseminating the knowledge they had gained. The accounts of their trips were widely read by a literate nation, a nation keen to learn from the west but still a little confused by it all*<sup>11</sup> (HENSHALL, 2012, p.85)

Mesmo que através de novos conhecimentos ocidentais, o imperador Meiji tinha muito clara a ideia de uma construção de um nacionalismo japonês. Temos aqui, pela primeira vez na história japonesa, uma construção nacionalista feita com a nação tendo abertura para o ocidente. Frases de efeito como *fukoku kyohei* – ‘nação rica, exército forte (HENSHALL, 2012, p. 85, tradução nossa) eram os carros chefe de uma nação que estava determinada a não mais viver uma ameaça externa, sentimento ainda muito vívido depois da chegada de Perry no porto japonês. Tais simbologias também pousavam na imagem de alguns representantes, como o próprio imperador e apoiá-lo era apoiar a própria nação japonesa como um todo.

Neste momento temos a criação de elementos usando de base a democracia prussiana. Além de cargos criados para os clãs que decidiram apoiar a transição do Xogunato para a era Meiji, temos também a criação de uma constituição nacional. Entretanto, de acordo com Henshall, “*The constitution was in some ways a step forward for democracy, but one that still left the oligarchs (...) with the upper hand. It allowed the popular parties to have their say, but did not oblige the oligarchs to listen*”<sup>12</sup>. (HENSHALL, 2012, pg. 92). Os passos dados em direção a uma modernização política do país passavam pela criação de ferramentas relevantes, mas sem que os oligarcas perdessem o prestígio ou seus privilégios.

Era fundamental para o novo governo japonês da Restauração Meiji não só olhar para o Ocidente em busca de referências para poder, mas também ter formas para executá-lo, a fim de provar sua força em ambientes no qual fosse possível. Temos aqui, portanto uma das primeiras nuances de um desejo de dominação regional por parte do Japão, dentro da história contemporânea, através do Tratado de Shimonoseki, de abril de 1895. Nele, a China deveria pagar uma imensa indenização, abandonar seus interesses na Coreia e ainda ceder território para o Japão, incluindo Taiwan e a Península Guangdong no sudeste da Manchúria.

---

<sup>11</sup> “Como em outras missões, muitos dos que foram publicaram seus pensamentos e impressões quando retornaram ao Japão, divulgando o conhecimento que adquiriram. Os relatos de suas viagens foram amplamente lidos por uma nação letrada, uma nação ávida por aprender do Oeste, mas ainda um pouco confusa”. (HENSHALL, 2012, p.85, tradução nossa).

<sup>12</sup> “A constituição foi de certa forma um passo à frente para a democracia, mas que ainda deixou os oligarcas (...) com a vantagem. Permitia que os partidos populares opinassem, mas não obrigava os oligarcas a ouvir” (HENSHALL, 2012, p. 92, tradução nossa).

Henshall mostra também que o Japão não teria tanta facilidade, muito devido ao conflito com os interesses russos.

*This was the first major step in Japan's empire-building in Asia, and the western powers took note. Russia in particular, which had its own designs on Korea and Manchuria, acted very quickly. Less than a week after the Treaty of Shimonoseki it persuaded Germany and France to join it in advising Japan, in the Tripartite Intervention, to renounce the Liaotung Peninsula on the grounds that not to do so would cause instability in the area. Anxious to retain the goodwill of the western powers, the Japanese government followed this advice, much to the displeasure of the Japanese public. (HENSHALL, 2012, p. 94)<sup>13</sup>*

Nota-se que, durante o período da Restauração Meiji, o governo desempenha um papel fundamental em diversos segmentos, tal como a economia, mantendo relações com o Ocidente, buscando referencial teórico constante para criação de seus novos valores econômicos nacionais. Sempre mantendo relações com o mundo exterior, diferente do governo anterior, procurou dar preferência para áreas e empresas específicas na busca por demonstração de solidez econômica e política. A atuação governamental na economia é constante, deixando pouco para as ações puramente do mercado, como afirma Henshall. Segundo ele, *“though they had goals, the path to achieving these was often far from smooth. Nevertheless, one thing was certain – the government was reluctant to leave economic development purely to market forces”* (HENSHALL, 2012, p. 102)<sup>14</sup>.

Por fim, vale notar as principais contribuições do período Meiji para a ideia de um Japão que, em pouco tempo, sai do status de país retrógrado para potência mundial.

*The Meiji period has also revealed many values and practices of great relevance to present-day Japan, usually at the same time showing a continuity with Japan's past.(...) In a mere half-century Japan had gone from being virtually dismissed by the west as an obscure and rather backward country to being recognized as a major world power. It was arguably the most remarkable achievement of any nation in world history over such a short period (HENSHALL, 2012, p. 107)<sup>15</sup>.*

---

<sup>13</sup> Este foi o primeiro grande passo na construção do império do Japão na Ásia, e as potências ocidentais tomaram nota. A Rússia em particular, que tinha seus próprios planos para a Coreia e a Manchúria, agiu muito rapidamente. Menos de uma semana após o Tratado de Shimonoseki, persuadiu a Alemanha e a França a se unirem a ela para aconselhar o Japão, na Intervenção Tripartida, a renunciar à Península de Liaotung sob o argumento de que não fazê-lo causaria instabilidade na área. Ansioso por reter a boa vontade das potências ocidentais, o governo japonês seguiu esse conselho, para desgosto do público japonês. (HENSHALL, 2012, p. 94, tradução nossa)

<sup>14</sup> embora tivessem objetivos, o caminho para alcançá-los muitas vezes estava longe de ser fácil. No entanto, uma coisa era certa - o governo relutava em deixar o desenvolvimento econômico apenas para as forças de mercado. (HENSHALL, 2012, p. 102, tradução nossa)

<sup>15</sup> O período Meiji também revelou muitos valores e práticas de grande relevância para o Japão atual, geralmente ao mesmo tempo, mostrando uma continuidade com o passado do Japão. (...) Em apenas meio século, o Japão deixou de ser virtualmente rejeitado pelo Ocidente como um país obscuro e bastante atrasado para ser

Após a conquista de seu novo poderio militar, econômico e com estruturação sempre acelerada, o Japão adquire uma grande confiança, algo que fica evidente nas ações nos conflitos mundiais que viriam a seguir. Ao permanecer com a confiança excessiva, acabou em confronto com as nações ocidentais Aliadas - por mais que tradicionalmente não gostasse de enfrentar um inimigo mais poderoso. Sem dúvida, havia certos fatores externos que motivaram parcialmente o comportamento do Japão, como o próprio racismo que existia para com os orientais, não agindo como se os japoneses fossem seus semelhantes.

As políticas imperialistas das próprias potências ocidentais também transmitiram ao Japão a ideia de que a tomada de território era como as potências mundiais se comportavam. Vemos neste momento um Japão extremamente confiante, apoiado em um setor militar ansioso para provar ao mundo seu novo poder, agindo na política interna - sem medo de matar caso fosse necessário - e expandindo suas ambições agora para além da Ásia, onde agiam muitas vezes usando da justificativa de “raça superior”.<sup>16</sup>

Analisando o momento histórico e as influências até então exercidas, se torna mais compreensível analisar a ambição japonesa, que esperou uma derrocada americana e inglesa no período das Guerras Mundiais para obter ainda mais ganhos através da expansão contínua, o que não ocorreu.

O Japão pagou caro pela ambição, de acordo com Henshall:

*The war into which Japan was now almost fatalistically locked soon turned against it. Overblown ambitions rapidly deflated, finally shrinking to a hope that a tenacious defense of the homeland would persuade the Allies to allow it a reasonably generous conditional surrender. This was not to be. America had developed atomic weaponry, which would cost far fewer Allied lives than an invasion of Japan. Japan was warned, but hesitated. When it became the world's first nuclear victim, it realized the pointlessness of continued resistance, and capitulated unconditionally. Its ambitions were now in tatters. (HENSHALL, 2012, p. 140)<sup>17</sup>*

---

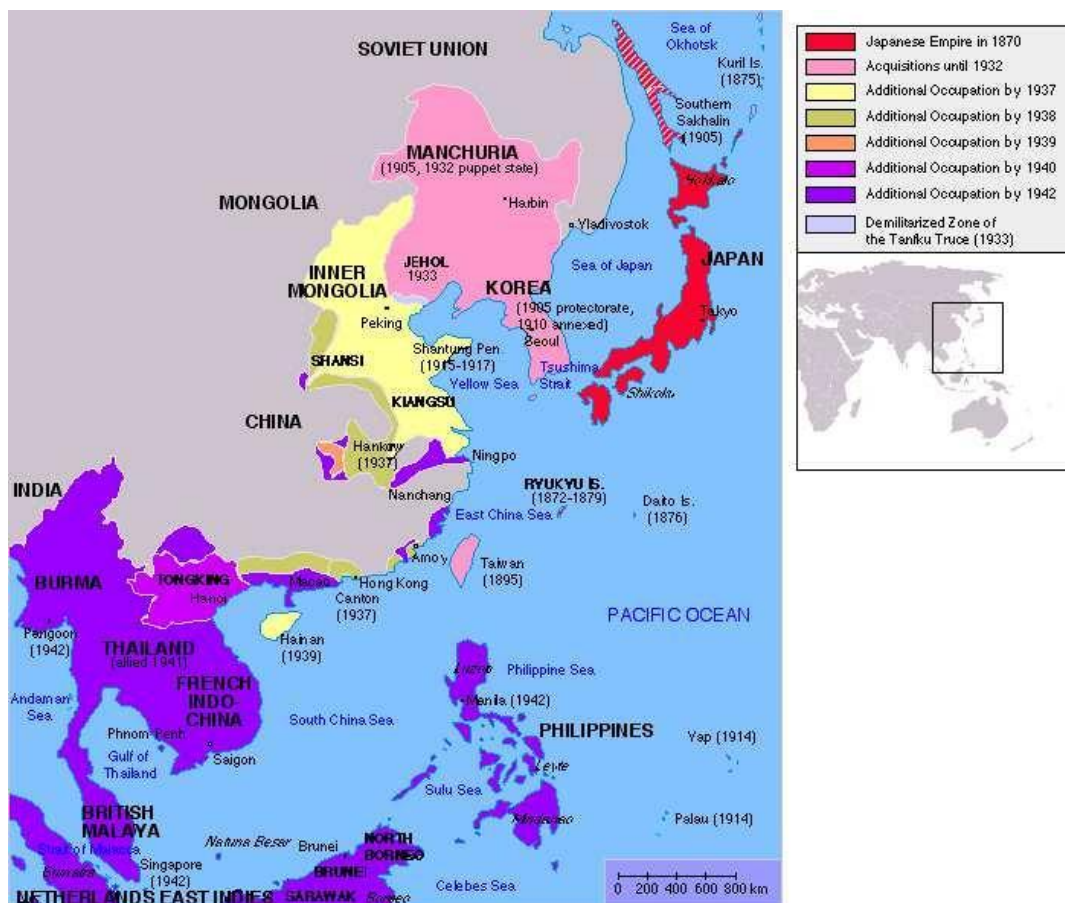
reconhecido como uma grande potência mundial. Foi sem dúvida a conquista mais notável de qualquer nação na história mundial em um período tão curto (HENSHALL, 2012, p. 107, tradução nossa)

<sup>16</sup> *Nevertheless, a major motive for their ambitious course of expansionist action was a basic Japanese belief in their own destiny as a superior race* (HENSHALL, 2012, p. 139).

<sup>17</sup> A guerra na qual o Japão estava agora quase fatalmente encerrado, logo se voltou contra ele. Ambições exageradas rapidamente murcharam, finalmente diminuindo para a esperança de que uma defesa tenaz da pátria convenceria os Aliados a permitir uma rendição condicional razoavelmente generosa. Isso não era para ser. Os Estados Unidos desenvolveram armamentos atômicos, que custariam muito menos vidas aliadas do que uma invasão do Japão. O Japão foi avisado, mas hesitou. Quando se tornou a primeira vítima nuclear do mundo, percebeu a inutilidade da resistência contínua e capitulou incondicionalmente. Suas ambições estavam agora em frangalhos. (HENSHALL, 2012, p. 140, tradução nossa)

Logo após a destruição trazida pelo final da Segunda Guerra Mundial, a ocupação do Japão era um assunto majoritariamente norte-americano, uma vez que se tratava de um concorrente direto e que vinha em plena ascensão. A derrota e o bombardeio pareciam ser uma oportunidade de desmilitarizar o país asiático e impedi-lo de ser uma ameaça à hegemonia dos Estados Unidos, que começava a se consolidar.

**Figura 3 - Territórios ocupados pelos japoneses antes e durante a Segunda Guerra Mundial**



Fonte: Crandell 2014

Aqui temos um lembrete fundamental para nossa análise: o esforço presente do governo norte-americano indicava a preocupação com o Japão e, simultaneamente, o reconhecimento implícito do mesmo como grandioso o suficiente para representar uma ameaça em alguns âmbitos.

Também era uma ameaça para o governo estadunidense a ascensão do comunismo no pós Segunda Guerra Mundial. Com a nova constituição sendo escrita em sua maioria pelos americanos com pouca influência dos japoneses, vieram as reformas democráticas provenientes da ocupação, como equalização de direitos entre homens e mulheres, direitos sociais, a separação entre Estado e Igreja, dentre outros. Entretanto, algumas das reformas foram vistas como excessivamente liberais, tanto pelos Estados Unidos quanto pelo Japão e a economia japonesa enfraquecida era vista como uma possível porta de entrada dos comunistas.

O fortalecimento da economia japonesa se dá com apoio sólido dos EUA, conforme constata Henshall:

*The key aim now was to strengthen Japan's economy and make it a Far Eastern bastion of the Free World. The dissolution of the zaibatsu was stopped, along with the purges. Japan also avoided paying any significant reparations to victim nations. Labor laws, only just introduced, were toughened. Through strict financial policies under the guidance of specialist American advisers, inflation was reduced, and the economy started to recover. A major boost to economic recovery came through American procurements for the Korean War, which started in 1950.*

*The Korean War also led to MacArthur's dismissal over a policy disagreement with President Truman, and to the signing of a peace treaty and the end of the Occupation. At the same time that the peace treaty was signed, America and Japan signed a security treaty that allowed for American troops to be stationed in Japan. Since America effectively took responsibility for Japan's security – despite the formation of a Self Defense Force – Japan had very little defense expenditure, which further helped its economy. (HENSHALL, 2012, p. 177).<sup>18</sup>*

Mesmo com o novo governo japonês nos anos 50 desfazendo algumas das reformas, como na recentralização e controle estrito da educação, permaneceu a metodologia aplicada nas

---

<sup>18</sup> O principal objetivo agora era fortalecer a economia do Japão e torná-lo um bastião do Extremo Oriente do Mundo Livre. A dissolução do zaibatsu foi interrompida, junto com os expurgos. O Japão também evitou pagar quaisquer reparações significativas às nações vítimas. As leis trabalhistas, recém-introduzidas, foram endurecidas. Por meio de políticas financeiras rígidas, orientadas por consultores americanos especializados, a inflação foi reduzida e a economia começou a se recuperar. Um grande impulso para a recuperação econômica veio através das aquisições americanas para a Guerra da Coreia, que começou em 1950.

A Guerra da Coreia também levou à demissão de MacArthur por causa de um desacordo político com o Presidente Truman, e à assinatura de um tratado de paz e ao fim da Ocupação. Ao mesmo tempo em que o tratado de paz foi assinado, a América e o Japão assinaram um tratado de segurança que permitia o estacionamento de tropas americanas no Japão. Uma vez que a América assumiu efetivamente a responsabilidade pela segurança do Japão - apesar da formação de uma Força de Autodefesa - o Japão teve muitos poucos gastos com defesa, o que ajudou ainda mais sua economia. (HENSHALL, 2012, p. 177, tradução nossa)

reformas econômicas, misturando com sua própria tradição de governo atuando na economia. Desta forma, aliados a diversos outros fatores econômicos, segundo Henshall “uma mistura de autoajuda e ajuda americana, de autoritarismo e democracia, de predisposições culturais e mecanismos econômicos” (HENSHALL, 2012, p. 179, tradução nossa), o Japão atingiu um crescimento econômico acelerado nos anos seguintes onde, próximo ao ano de 1970, se estabelece como uma das maiores economias do mundo, atrás somente dos Estados Unidos e da União Soviética.

A reconstrução japonesa, tanto na Restauração Meiji, quanto agora na década de 70, foi referência para diversos países não só pela velocidade, mas pela consistência. Porém, assim como anteriormente onde o governo japonês foi tomado pelo revanchismo devido ao racismo e preconceito sofrido, na década de 80 voltam a surgir discursos inflamados de arrogância e, aliados a descobertas de corrupção no governo, surge a bolha econômica em um país que, apesar de ser uma das maiores economias do mundo, se via com diversas reclamações da população devido à falta de infraestrutura, vivendo em condições semelhantes ao Terceiro Mundo. Uma mudança era cada vez mais necessária perante o contexto vivido.

Com a eleição de Akihito, o contexto permanece o mesmo, porém desta vez podemos ver o colapso da bolha econômica japonesa e o início de um período de recessão. Neste momento, ocorre o aumento do trabalho informal, a demissão em massa de gerentes de grandes empresas e, em 1995, adiciona-se ao contexto problemático o terremoto em Kobe e o ataque à estação de trem em Tóquio. A ansiedade generalizada e a perda de direção eram apontadas como presentes em todo o território japonês.<sup>19</sup>

A partir do início do milênio, as coisas pareceram melhorar para o Japão. Sedar a Copa do Mundo de 2002 em parceria com a Coreia auxiliou na relação entre os dois países, que possuem juventudes que dialogam através da cultura. Mesmo atingido pela crise econômica, se recuperou bem e mantém um crescimento relativamente estável desde 2003 e sendo a terceira maior economia do mundo atualmente, atrás somente de China e Estados Unidos<sup>20</sup>.

## **5. O COOL JAPAN E A CULTURA JAPONESA A PARTIR DE POKÉMON**

---

<sup>19</sup> Commentators talked of widespread anxiety and a loss of direction. (HENSHALL, 2012, p. 277)

<sup>20</sup> Disponível em: <http://www.funag.gov.br/ipri/images/analise-pesquisa/tabelas/top15pib.pdf>. Acessado em 04.01.2021



Como ferramenta principal japonesa para alavancar sua cultura para todo o mundo, o *Cool Japan*, expande a influência do país nos campos cultural, econômico, social e político. O termo foi originado por Douglas Mcgray em 2001 na revista *Foreign Policy*, em um artigo chamado *Japan's Gross National Cool*. Nele, Mcgray cita o potencial japonês em se transformar em uma superpotência cultural, abrindo mão de sua imagem mais conservadora e dando lugar a um país com mais modernidade por meio da música, jogos, moda e gastronomia.

Após anos de planejamento e discussões voltadas para a solução de problemas em momentos de crise através da criatividade, o Japão anunciou uma proposta com este objetivo, implantando a nova política de Estado, no dia 12 de maio de 2011, denominada *Cool Japan* (JAPAN, 2011, p.1).

Conforme afirma Pilar Luz Rodrigues, “os governos podem empregar a cultura para incrementar uma atuação internacional de forma alternativa, ou seja, podem formular uma política externa, que tenha como foco a identidade cultural e a cultura nacional” (RODRIGUES, 2013, p. 49).

Rodrigues ainda afirma:

A iniciativa do Japão afigura-se relevante, não somente por causa da colaboração entre o governo e a sociedade, mas do trabalho em conjunto. Desta forma, a composição do Cool Japan não é formada apenas por agentes do governo, mas sim um misto de personalidades do governo, professores e pesquisadores acadêmicos, grandes e pequenos empresários, artistas e instituições, para a promoção da criatividade e da modelagem de uma identidade japonesa atrativa. O projeto japonês é uma forma de atuação bottom up, em que a demanda e propagação da criatividade e identidade do país surgiu primeiramente através da sociedade para depois se tornar formalmente uma política de Estado. (RODRIGUES, 2013, p. 61)

Portanto, a cultura como fator de grande relevância no jogo de poder entre os Estados, se torna fundamental para a formulação da estratégia japonesa de ascensão econômica a partir dos anos 80. Com ela, o Japão encontra uma maneira de competir a altura com as grandes hegemonias como Estados Unidos e China pelo seu espaço no mundo (com ênfase na hegemonia regional), chamando atenção para sua cultura que agora faz uso da reelaboração de conteúdos estéticos antigos para novos suportes. A cultura japonesa é reinventada na reacomodação do sistema internacional ao novo poder hegemônico estabelecido no pós-segunda guerra e a geopolítica do imperialismo é fundamental para compreendermos o alinhamento ocorrido logo na deflagração da Guerra da Coréia.

Christine Yano, em seu livro “*Pink Globalization*”, aborda o tema a partir do personagem Hello Kitty, um dos grandes sucessos japoneses nos últimos anos. Nele, podemos

notar as estratégias implícitas para ampliação do sucesso das principais franquias, como “marketing global, destaque da mídia, onipresença e brincadeiras para adultos”. Porém, acima de tudo, é notável entre os estudiosos desta metodologia que o grande produto japonês oferecido é outro.

**Figura 4 - Trem-bala japonês com tema Hello Kitty**



Fonte: South China Morning Post<sup>21</sup>

Trata-se do “*cute*”, termo correspondente a “fofura” em português, que é o ponto chave dos produtos culturais japoneses e está presente em grande parte dos produtos mais famosos como a franquia Pokémon (termo originário da junção das palavras *Pocket Monsters*), que nasce

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.scmp.com/video/asia/2152969/japan-unveils-hello-kitty-themed-bullet-train>

em 1996, e que inicia como jogo em consoles portáteis, mas que passa a ser jogo de cartas (Trading Card Game), anime e mangá pouco tempo depois.

De acordo com Tobin (2004), em seu livro “*The Rise and Fall of Pokémon*”, o *cuteness* é um fator inédito quando se trata de culturas massificadas e entretenimento pelo mundo:

*To do well here, particularly when the arena is global, requires massive capital and a creative formula with appeal that can travel. Until recently, only the cultural industries of Hollywood have produced mass fantasies for children with worldwide cachet. They did this, in part, by using hightech media production and the prestige of American culture, with its tropes of ingenuity, individualism, and wealth. But Japan's newfound influence in this domain of global children's (mass/popular) culture signals a change. Pikachu is Japan's long-awaited answer to Mickey Mouse* (TOBIN, 2004, p. 34)<sup>22</sup>.

A ideia do *cuteness* ser usado como fator chave é citada também por Okada, que argumenta que essa pode ser a chave do Japão acumular capital no século XXI.

Em Pokémon, Pikachu pode representar “o foco central na interação do desenho e na moda subsequente. Muito parecido com o próprio Japão, que se esforça para se tornar a nova ‘superpotência’ das propriedades globais para crianças” (TOBIN, 2004, p. 38). O pequeno e adorável, que se assemelha a um rato (tal qual Mickey Mouse), é tão adorável quanto valente nas batalhas que enfrenta, trazendo assim a valentia sempre presente nos protagonistas ocidentais, mas também o *cuteness* agora aplicado pela cultura japonesa.

Um ponto importante a ser trazido é de que o *cuteness* já era aplicado pelo Japão desde a década de 70 em brinquedos. A ideia aplicada nos últimos anos vem, em parte, de uma agência japonesa de marketing chamada Dentsu (1999), que trouxe a ideia de os personagens fofos serem “apropriados para símbolos, tais quais identidade - pessoal, corporativa, de grupo ou nacional. Os personagens são um dispositivo de autorrealização”<sup>23</sup>.

Com a ampliação de produtos como Pokémon, o alcance cultural japonês se expande, e entra em concorrência direta com outras grandes nações que possuem a cultura mais centralizadora, como os EUA.

De acordo com Tobin:

---

<sup>22</sup> Para se sair bem aqui, especialmente quando a arena é global, requer capital maciço e uma fórmula criativa com apelo que pode viajar. Até recentemente, apenas as indústrias culturais de Hollywood produziam fantasias de massa para crianças com prestígio mundial. Eles fizeram isso, em parte, usando a produção de mídia de alta tecnologia e o prestígio da cultura americana, com seus tropos de engenhosidade, individualismo e riqueza. Mas a influência recém-descoberta do Japão neste domínio da cultura infantil global (de massa / popular) sinaliza uma mudança. Pikachu é a resposta há muito esperada do Japão para Mickey Mouse (TOBIN, 2004, p. 34, tradução nossa)

<sup>23</sup> “The “essence” of character merchandising, Dentsu states, is that it “glues society at its roots”. A character accompanies the development of a group and becomes part of, and a symbol for, that identity. Characters, it continues, are a “device for self-realization”. (TOBIN, 2004, p. 40)

*With play products such as Pokémon, Japan's cultural industries have touched a pulse in the imaginations and lives of millennial children in this era of cybertechnology and postindustrial socialization. They have done this by blending flexibility and fantasy into technology that is conveniently portable, virtuality that is intimately cute, and a commodity form that is polymorphously perverse. And, as its stock in the marketplace of children's entertainment rises (slowly) around the world, Japan is moving itself closer to the center of global culture. One consequence of this is the decentering of cultural (entertainment) trends once hegemonized by Euroamerica (and particularly the United States). The implications of this, I suggest, are profound. (TOBIN, 2004, p. 48)<sup>24</sup>*

Isso nos leva a relevância direta que a cultura possui no jogo de poder entre os Estados. “A cultura nacional é uma das mais fortes representações políticas. O sentido de nação produz um enorme efeito sobre os indivíduos, criando assim uma identidade nacional” (BEAUREPAIRE, 2019, p. 2).<sup>25</sup> E mediante as diversas crises e ascensões que o Japão sofreu, a cultura do *cute* busca, de certa forma, trazer lembranças positivas e, assim, tentar se desvincular de seu passado problemático junto aos outros países, especialmente da Ásia.

Outro fator curioso é o vínculo nacional com esses personagens, mas que ao mesmo tempo não possuem aparentes raízes étnicas. Tanto o protagonista Ash Ketchum, quanto seus amigos não possuem origem explicada na história do jogo, somente as cidades fictícias - as quais são baseadas também em diversas cidades ao redor do globo. O termo para isso, em japonês, é *mukokuseki*, que significa a falta de nacionalidade em algo ou alguém.

Qual a influência que um fator cultural pode ter no dia a dia de seus fãs? Será que existe um “fator neutro” em tais obras? Ou podemos concluir que existe uma influência clara da nação que as cria?

Tobin afirma que a influência de produtos culturais no dia a dia jamais pode ser neutra. Segundo ele, “produtos carregam, inevitavelmente, a marca cultural do seu país de produção, mesmo que não reconhecidos como tal.” (TOBIN, 2004, p. 57) Ainda dentro de sua interpretação, existem os 3 C's: *consumer technologies* (tecnologia do consumidor), *comics and*

---

<sup>24</sup> Com produtos lúdicos como Pokémon, as indústrias culturais do Japão tocaram a imaginação e a vida das crianças milenares nesta era de “cibertecnologia” e socialização pós-industrial. Eles fizeram isso combinando flexibilidade e fantasia em tecnologia que é convenientemente portátil, virtualidade que é intimamente fofa e uma forma de mercadoria que é polimorficamente perversa. E, à medida que seu estoque no mercado de entretenimento infantil aumenta (lentamente) em todo o mundo, o Japão está se aproximando do centro da cultura global. Uma consequência disso é a descentralização das tendências culturais (entretenimento) antes hegemônicas pela Euroamérica (e particularmente pelos Estados Unidos). As implicações disso, eu sugiro, são profundas. (TOBIN, 2004, p. 48, tradução nossa)

<sup>25</sup> BEAUREPAIRE, Luiz Guilherme de. Identidade cultural na Pós modernidade. Bons Livros para Ler. 2019. Disponível em: <https://www.bonslivrosparaler.com.br/livros/resenhas/identidade-cultural-na-pos-modernidade/5275>

*cartoons* (quadrinhos e desenhos animados) e *computer/video games* (computadores e videogames).

Mas, ao mesmo tempo, não se pode dizer que a paixão que os fãs desenvolvem pela franquia vem pelo fato de ser japonesa, pois na verdade é uma relação mais consequencial: após se vincularem ao jogo (pelos mais diversos fatores), é notada que sua origem é japonesa.

Exatamente como cita Tobin:

*It is one thing to observe that Pokémon texts are influencing children's play and behavior in many parts of the world and that these children perceive Japan as a cool nation because it creates cool cultural products such as Pokémon. However, it is quite another to say that this cultural influence and this perception of coolness is closely associated with a tangible, realistic appreciation of Japanese lifestyles or ideas. The yearning for another culture that is evoked through the consumption of cultural commodities is inevitably illusory, as these yearning lacks concern for and understanding of the complexity of processes by which popular cultural artifacts are produced (TOBIN, 2004, p. 62)<sup>26</sup>.*

Uma diferença fundamental no tipo de cultura japonesa, em relação à americana, pode ser notada na construção de seus personagens. Enquanto os personagens americanos funcionam metaforicamente como equivalentes fictícios aos humanos, eles têm sua *cuteness* limitada. Já os personagens japoneses como Pikachu, Hello Kitty e Doraemon funcionam de forma mais metonímica. Segundo Tobin, “(...) *according to Saito, this explains why Disney characters can function in narratives without humans, while Japanese characters such as Pikachu and Doraemon serve humans in their narratives*” (TOBIN, 2004, p. 71)<sup>27</sup>.

Mesmo que escrito há mais de 15 anos, podemos ver nos números de Pokémon que o sucesso permanece. Eleita em levantamento recente como a franquia mais lucrativa do mundo, Pokémon, além de permanecer disseminando sua cartela de jogos por todo o mundo, tem também em Pokemon GO o terceiro jogo mais rentável no segmento *mobile*, rendendo em

---

<sup>26</sup> Uma coisa é observar que os textos Pokémon estão influenciando as brincadeiras e o comportamento das crianças em muitas partes do mundo e que essas crianças percebem o Japão como uma nação legal porque cria produtos culturais legais, como Pokémon. No entanto, é outra coisa dizer que essa influência cultural e essa percepção de frieza estão intimamente associadas a uma apreciação tangível e realista dos estilos de vida ou ideias japonesas. O anseio por outra cultura que é evocado pelo consumo de mercadorias culturais é inevitavelmente ilusório, visto que falta a esse anseio e compreensão da complexidade dos processos pelos quais os artefatos culturais populares são produzidos (TOBIN, 2004, p. 62, tradução nossa)

<sup>27</sup> (...) de acordo com Saito, isso explica por que personagens da Disney podem funcionar em narrativas sem humanos, enquanto personagens japoneses como Pikachu e Doraemon servem humanos em suas narrativas”. (TOBIN, 2004, p. 71, tradução nossa)

média diariamente US\$1,86 milhões (FINBOLD, 2020) e em seu valor agregado como franquia é a maior do mundo, tendo valor de US\$95 bilhões (Wikipedia, 2020<sup>28</sup>).

**Figura 5 - Porto Alegre recebe o “Safari Zone” de Pokemon GO, com mais de 100 mil jogadores inscritos**



Fonte: Porto Alegre 24h<sup>29</sup>

Ainda que as influências japonesas no exterior já existissem, como o sushi na indústria alimentícia, as artes marciais como judô e karatê, dentre outras, Tobin defende que somente apenas a criação e a “febre” Pokémon um produto japonês foi realmente visto como um desejo de consumo mundial.<sup>30</sup>

## 6. CONCLUSÃO

Observando a história japonesa dos últimos 150 anos, é possível tirarmos algumas conclusões sobre os motivos dos motivos de seu sucesso internacional e, por meio de seu comportamento histórico e político, compreender alguns padrões do porque a cultura japonesa se faz tão grandiosa no mundo atual.

<sup>28</sup> List of highest-grossing media franchises. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_highest-grossing\\_media\\_franchises](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_media_franchises). Acessado em 06 de Janeiro de 2021

<sup>29</sup> Disponível em: <https://poa24horas.com.br/noticias/2019/01/mais-de-cem-mil-pessoas-se-inscreveram-para-evento-pokemon-go-em-porto-alegre/>

<sup>30</sup> “Nevertheless, despite these successes, it was not until Pokémon that a Japanese cultural product broke through as a worldwide consumer craze” (TOBIN, 2004, p. 260).

Em primeiro lugar, o Japão é um país que tem muito de sua base contemporânea fixada na sua capacidade de reconstruir. Seja através de seus desastres naturais, como tsunamis e terremotos, como também dos problemas e crises econômicas que viveu, o Japão que conhecemos hoje está de pé e imponentemente, sendo relevante no cenário econômico, cultural e político.

Além do esforço interno desencadeado para a reconstrução e o desenvolvimento do país, o Japão soube aproveitar as condições favoráveis da firme expansão da economia mundial que se deu durante as décadas de 50 e 60, geradas pelos programas de cooperação econômica entre os países de maior desenvolvimento industrial, firmando acordos que permitiram maior liberalização nas políticas de comércio e capital e redução ou isenção de tarifas alfandegárias. A facilidade de reorientar rapidamente a sua capacidade produtiva permitiu ao Japão maximizar suas exportações, respondendo prontamente às mudanças nos padrões internacionais de consumo, tão bem quanto às mudanças dos preços relativos internos. (GAINO, 1984, p. 2)

A mudança de paradigma japonesa também foi fundamental, a partir da Restauração Meiji. Ao deixar para trás o conceito tradicional de isolamento perante os outros países - mesmo que tendo o revanchismo como uma das principais motivações -, em pouco tempo se mostra disposto a aprender com outras nações, de tal forma que alguns consideram que ali se inicia o processo de ocidentalização. A partir daí, a economia cresce e o Japão colhe seus frutos, com o fortalecimento de suas forças econômicas e militares, visando alçar o status de potência regional e de ser reconhecida como uma grande nação perante o mundo, especialmente após o racismo vivido no meio do século XIX.

Apesar do fenômeno da ocidentalização vivido, sua cultura propagada junto aos jogos, animes e mangás é notoriamente reconhecida por seu país de origem. Pode-se dizer que a estratégia japonesa não é inovadora e nem pioneira, mas sua execução, excelência e adaptação aos novos públicos foram os principais fatores que mantiveram o *Cool Japan* como sendo uma estratégia de política externa relevante e com resultados, mesmo com a concorrência atual do mercado musical e cinematográfico coreano e seu crescimento nos últimos dez anos.

Mais uma vez, remetemos a definição de hegemonia em Wallerstein, como o Estado que possui maior capacidade de demonstração de vantagens de eficiência, tanto em produção como comercialmente. Ao se manter no topo em audiência, alcance e lucro com suas produções culturais, tais como Pokémon, o Japão parece ir cada vez mais em busca da liderança moral e intelectual, visando, portanto, a dominação, como notamos nas teorias de Arrighi, auxiliado pela globalização e sua velocidade de comunicação para todo o planeta. É a busca pelo modo

de produção dominante e que penetra em todos os países, se conectando a outros modos de produção subordinados (COX, 1995, p. 137).

A associação/parceria com os Estados Unidos é determinante no cenário pós Segunda Guerra Mundial. Mesmo que os motivos norte-americanos tenham se mostrado muito mais voltados à contenção do comunismo ao redor do mundo, o auxílio na reconstrução econômica japonesa se torna uma forma não somente de reestruturação nipônica, como também de compartilhamento de conceitos ocidentais, da mesma forma que no século anterior. O Japão aprende as estratégias comerciais com os EUA, mas mantém suas raízes e tradições aplicadas em todas as suas obras para o reforço da identidade nacional e da criação de uma cultura híbrida (CANCLINI) que vá além das fronteiras, junto com a globalização, conforme Hall interpreta a cultura em um mundo globalizado.

A nova estratégia cultural existe muito devido ao fato de o Japão possuir menor poder militar que seus adversários e de sua parceria junto aos Estados Unidos, a maior indústria bélica do mundo. A cultura se mostra uma maneira, em certas formas, tão persuasiva quanto a militar, porém sem a mesma hostilidade, o que pode ser visto com bons olhos em um Sistema Internacional que preza pelo alinhamento e a cooperação. Exatamente como vimos nas teorias de Wallerstein, onde um Estado forte significa, na verdade, um Estado que pode maximizar as condições da obtenção de lucro para suas empresas dentro da economia mundial. (Wallerstein, 1991, p. 5).

No atual momento, apesar de ainda figurar como um dos grandes atores da cultura internacional, divide espaço com a ascensão coreana e o alto investimento chinês, que também visa adentrar o mercado cultural para seguir com sua ascensão econômica.

(...) A receita total do setor aumentou 10,8% para 9,2 trilhões de yuanes (cerca de US\$ 1,5 trilhão) em 2017, disse o Departamento Nacional de Estatísticas (DNE). A taxa de crescimento foi maior que a de 7,5% em 2016 e 6,9% em 2015. O DNE acompanha mais de 55 mil empresas em 10 segmentos de cultura, incluindo seis que oferecem serviços culturais e quatro envolvidos na manufatura de produtos culturais.<sup>31</sup>

#### **Figura 6 - Mercado faz promoção de itens no setor de origem asiática usando Naruto como propaganda**

---

<sup>31</sup> China investe em produção cultural e abre oportunidades para artistas brasileiros. Rede Brasil Atual, 2019, disponível em: <https://www.redebrasilatual.com.br/cultura/2019/08/china-investe-em-producao-cultural-e-abre-oportunidades-para-artistas-brasileiros/>. Acesso em: 10 de janeiro de 2021.





Foto: Felipe Ponte

A simbologia presente no fato de Pokémon ser a maior franquia de todos os tempos, em um mundo onde heróis do cinema são quase sempre de origem estadunidense, é extremamente relevante e demonstra como um plano de cultura, através de adaptação temporal, ampliação de seu “universo” e sua estratégia “cute” podem colaborar para a manutenção de sua relevância.

O lançamento de Pokémon GO, além de marco histórico para a franquia, representou uma nova alta da imagem dos monstros. A representativa marca de US\$1 bilhão de dólares arrecadados em 2020, mesmo que com a pandemia do novo Corona vírus, foi um recorde desde o lançamento do jogo para celulares, em 2016, além de ter no Brasil e México a maior taxa de downloads do jogo, atrás somente dos EUA.<sup>32</sup> Dados como esses mostram a força da cultura japonesa através da franquia, que em 2021 já possui planos de novos lançamentos para seu aniversário de 25 anos.

---

<sup>32</sup> SENSOR TOWER. **Pokémon GO Hits \$1 Billion in 2020 as Lifetime Revenue Surpasses \$4 Billion.** Sensor Tower, 2020. Disponível em <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-one-billion-revenue-2020>

**Figura 7 - Trecho do vídeo promocional de 25 anos da franquia, que terá participação de Katy Perry, cantora pop americana**



Fonte: Jovem Nerd<sup>33</sup>

O uso do governo japonês de sua cultura como estratégia de Estado é, não só coerente, como muito relevante, devido ao tamanho da importância mundial que sua base cultural hoje representa.

A iniciativa do Japão afigura-se relevante, não somente por causa da colaboração entre o governo e a sociedade, mas do trabalho em conjunto. Desta forma, a composição do Cool Japan não é formada apenas por agentes do governo, mas sim um misto de personalidades do governo, professores e pesquisadores acadêmicos, grandes e pequenos empresários, artistas e instituições, para a promoção da criatividade e da modelagem de uma identidade japonesa atrativa. (...) Neste sentido, cabe a reflexão e análise entre o que nos últimos anos tem sido concretizado pelo Japão, em relação ao incentivo cultural e o crescimento de cidades criativas, e o que países em desenvolvimento vêm realizando (RODRIGUES, 2014, p. 61).

Vale, portanto, a reflexão e análise de como a indústria cultural japonesa, juntamente à política de governo, responderá à crescente chinesa e à permanência da relevância coreana, especialmente na disputa pelo protagonismo regional. O Japão pode não ter se tornado a nova hegemonia como alegavam alguns há algumas décadas, mas sua constante capacidade de reconstrução, o investimento em conjunto para o fortalecimento de sua cultura como sendo algo reconhecido e mundialmente consumido, junto ao aparente declínio hegemônico estadunidense nos últimos anos, pode nos mostrar um caminho onde a cultura persistirá sendo um dos maiores recursos de poder político dos atores internacionais.

---

<sup>33</sup> Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/pokemon-video-do-aniversario-de-25-anos-e-um-passeio-pela-historia-da-franquia/>

## 7. BIBLIOGRAFIA

- ARRIGHI, Giovanni. **O Longo Século XX: Dinheiro, Poder e as Origens do nosso tempo**. 5. ed. [S. l.]: Editora UNESP, 1996
- BENJAMIN, Walter. Armários IN: \_\_\_\_\_. **Obras Escolhidas II: Rua de Mão Única**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica ...** Magia e Técnica, arte e política - ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, volume I, 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994
- BEAUREPAIRE, Luiz Guilherme de. **Identidade cultural na Pós modernidade. Bons Livros para Ler**. 2019. Disponível em: <https://www.bonslivrosparaler.com.br/livros/resenhas/identidade-cultural-na-pos-modernidade/5275> Acesso em: 10 de janeiro de 2021.
- BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2006.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. São Paulo, Edusp, 2003.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995. 268 p.
- COX, R. W. **Approaches to world order**. Cambridge: Cambridge University, 1996.
- GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere** — v. 2. Os intelectuais: o princípio educativo. (Jornalismo). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HOPKINS, Terence K.; WALLERSTEIN, Immanuel. **World-Systems Analysis: Theory and Methodology**. 1982.
- HUIZINGA, J. (2012). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7.ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- KEOHANE, R. O. **After Hegemony: cooperation and discord in the world political economy**. Princeton, Princeton University Press, 1984
- MCGRAY, Douglas. **Japan's gross national cool**. Foreign Policy Magazine, 2001. 10p.
- PIRES, Marcos Cordeiro; MATTOS, Thais Caroline Lacerda. **Reflexões sobre a disputa por hegemonia entre estados unidos e china na perspectiva do capitalismo histórico**. Monções, Revista de Relações Internacionais da UFGD, 2016. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php?journal=mon%C3%A7%C3%B5es>. Acesso em: 5 jan. 2021.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Economia Criativa como estratégia de desenvolvimento**: uma visão dos países em desenvolvimento. [S. l.: s. n.], 2008. 267 p. Disponível em: <https://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Economia-Criativa-como-Estrat%C3%A9gia-de-Desenvolvimento.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2021.

THIESSE. Anne-Marie. **La création des identités nationales**. Europe XVIIIe - XXe siècle. Paris: Editions du Seuil, 1999.

WALLERSTEIN, Immanuel. **O SISTEMA MUNDIAL MODERNO**: A agricultura capitalista e as origens da economia-mundo europeia no século XVI. 351. ed. [S. l.]: Edições afrontamento, 1974. 348 p.

YANO, Christine R. **Pink Globalization**: hello kitty's trek across the pacific. 1. ed. Duke university Press Books: [s. n.], 2013. 373 p.

YOSHIMOTO, Mitsushiro. **The status of creative industries in Japan and policy recommendations for their promotion**. Social development research group. 9p, 2003.

ZAGNI, Rodrigo medina. **Integração e identidades em Conflito**:: As Políticas Culturais dos Estados Unidos para a América Latina durante a Segunda Guerra Mundial e a montagem do Moderno Sistema Pan-Americano (os casos de Brasil, México e Argentina).. Orientador: Prof. Dr. Osvaldo Luis Angel Coggiola. 2011. 380 p. Tese (Doutorado) - Universidade de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Integração da América Latina., [S. l.], 2011.